

Forschungsdefizite und Entwicklungsperspektiven

Eine kritische Bewertung der aktuellen Situation in der Sport- und Bewegungswissenschaft im Kontext der Nutzung digitaler Medien kommt in Anlehnung an Kretschmann (2008; 2010b) zu sechs Aussagen:

- Das Forschungsdefizit bezüglich digitaler Medien im Sport wird besonders in der marginalen Ausprägung empirischer Studien zum Medieneinsatz deutlich. Empirische Befunde, besonders im Bereich des Sportunterrichts sind kaum vorhanden.
- Bildungstechnologien im Sport sind nur schwer und ohne fachkundige Expertinnen und Experten kaum auffindbar. Eine kommentierte Mediendatenbank, die vorhandene Medienprodukte sammelt und strukturiert, existiert (noch) nicht.
- Betrachtet man Lehrpläne und Bildungsstandards für das Fach Sport, ist festzustellen, dass bundesweit der Medieneinsatz im Sport kaum eine Berücksichtigung bzw. Relevanz erfährt. Eine curriculare Integration in die Sportlehrendenaus- und -fortbildung ist ebenfalls (bisher) kaum gegeben, gleichwohl mittlerweile zunehmend Lehrendenfortbildungen in diesem Bereich angeboten werden.
- Die Ausstattung der Sportstätten ist zumeist nicht für einen adäquaten Medieneinsatz geeignet. Wenn es meist schon an „klassischen“ Medien, wie Tafel oder Overhead-Projektoren, mangelt, ist an Beamer, Laptops oder W-LAN ebenso wenig zu denken wie an eine Ausstattung mit ausreichenden Steckdosen oder Projektionsflächen. Zudem sind Implementierungsstrategien auf materialer, personaler und didaktischer Ebene weitestgehend nicht vorhanden.
- Die Dissemination sportwissenschaftlicher E-Learning-Projekte in die sportliche Praxis findet nicht statt. Es erweckt den Eindruck, dass kostspielige Projekte im Sande verlaufen und lediglich für kurze Zeit innerhalb der sportwissenschaftlichen Community und der jeweiligen Projektgruppen existieren, um dann vollends von der Bildfläche zu verschwinden.

Forschungsstrategisch ist anzumerken, dass neben der ‚rein‘ empirischen Forschung oder der ‚reinen‘ normativ-interpretativen Forschung eine didaktische Entwicklungsforschung (design based research) vonnöten ist, die in Zusammenarbeit mit Praktikerinnen sowie Praktikern und mit theoretischem Anspruch eine auf Dauer verbesserte Praxis im Sinne einer Bildungsinnovation verwirklicht (Reinmann & Vohle, 2013).



?

Überlegen Sie, wie Sie in den sechs kritischen Bereichen für Entwicklung und Innovation sorgen können!

1. Planen Sie eine empirische Studie (qualitativ und/oder quantitativ) zum Medieneinsatz im Sport!
2. Wie kann man mediendidaktische Angebote weiterentwickeln, sodass dem Prinzip „Aus der Praxis/Für die Praxis“ genüge getan wird?
3. Nach welchen Kriterien sollten Medienangebote im Sport kategorisiert und bewertet werden, damit sie vergleichbar sind?
4. Überlegen Sie, welche Inhalte a) im Lehrplan Sport in der Schule, b) im Sportlehrerstudium und c) in der Sportlehrerfortbildung bezüglich Bildungstechnologien im Sport obligatorisch verankert sein sollen!
5. Wie muss eine Sporthalle ausgestattet sein, damit ein adäquater Medieneinsatz möglich ist? Welche Kompetenzen müssen die Lehrkräfte mitbringen?
6. Wie kann man die Dissemination sportwissenschaftlicher E-Learning-Projekte in die Sportpraxis bewerkstelligen? Welche Voraussetzungen müssen geschaffen werden, damit (wissenschaftliche) Projekte auch in der Praxis nachhaltig Anwendung finden?

Ein interessantes Feld zukünftiger Forschungs- und Entwicklungsperspektiven stellt die Entwicklung von Videoportalen wie beispielsweise YouTube dar. Die Vielzahl an strukturierten Lernvideos und Interaktionskommentaren von Betrachtenden sowie Erstellerinnen und Erstellern zeugt von einem dynamischen Prozess der Interaktion und Kollaboration im World Wide Web. Experten geben ihr Wissen über YouTube weiter und treten in Diskussion mit Novizen und anderen Expertinnen und Experten über Web 2.0-Technologien. Gerade in Trendsportarten wie Crossgolf, BMX oder Parkour, finden sich neue Formen des Sich-Bewegens, der Körperinszenierung mit zum Teil hohem Wagnischarakter. Web 2.0-Anwendungen bieten hier die Möglichkeit der schnellen Distribution von Lehr-Lernmaterialien (Zum Beispiel Video-PodCasts), der Reflexion und kollaborativen Bearbeitung. In Abgrenzung zu institutionellen Lernfeldern im Sport steht hier aber das informelle Lernen, das Lernen ‚en passant‘, im Zentrum (Schwier, 2010).

Darüber hinaus wachsen Inhalt und Qualität von Internet-Wissensportalen, wie beispielsweise Wikipedia (<http://de.wikipedia.org/wiki/Portal:Sport>). Die sportspezifischen Inhalte bergen eine tagesaktuelle Informationsmöglichkeit sowie Lern- und Wissensmaterialien, jenseits von fachwissenschaftlichen Lehrbüchern. So finden sich beispielsweise zum Teil ausgezeichnete Informationen zur Historie einzelner Sportarten. Sportwissenschaftlich „tiefe“ Inhalte sind zwar (noch) kaum vertreten, könnten aber eine mögliche zukünftige Entwicklung darstellen.

Die Nutzung digitaler/ virtueller Welten eröffnet schließlich verschiedene didaktische Optionen, die insbesondere für eine theoriegeleitete Reflexion von Bewegung, Spiel und Sport wertvoll sein können. So erlauben virtuelle Realitäten die Darstellung von Dingen und Sachverhalten, die den

menschlichen Sinnen nicht unmittelbar zugänglich sind, weil sie in der Realität beispielsweise entweder zu klein oder zu groß sind oder sich zu schnell oder zu langsam vollziehen, um vom menschlichen Auge wahrgenommen zu werden. Zu diesem Zweck können in virtuellen Räumen Wissensinhalte, beispielsweise Bewegungsabläufe, taktische Varianten von Sportspielen oder physiologische Anpassungsprozesse visualisiert, skaliert und schematisiert werden. Dabei lässt sich eine Annäherung an ein generisches Lernen erreichen, indem an einer abstrahierten Wirklichkeit Erkenntnisprozesse nachvollzogen werden. Während bei Explorationswelten Verstehensprozesse im Vordergrund stehen, die auf der Idee des forschenden Lernens aufsetzen (zum Beispiel Schwan & Buder, 2006), haben Trainingswelten vor allem die Vermittlung prozeduraler und handlungsbezogener Fertigkeiten zum Ziel (Bünger et al., 2007). Dabei erhalten die Lernenden häufig neuartige oder die Realität ergänzende Formen des Feedbacks (zum Beispiel Rosser et al., 2000).

Die größten potentiellen Handlungsmöglichkeiten eröffnen sich in virtuellen Welten jedoch dann, wenn gestaltend in das virtuelle Umfeld eingegriffen werden kann, indem Objekte modelliert und mit Funktionen versehen werden (Hebbel-Seeger, 2011). Durch das Arbeiten in der Gruppe werden hier idealtypisch konstruktive, kommunikative und kollaborative Prozesse begünstigt.

Aktuelle, vor allem auf mobilen Endgeräten aufsetzende Entwicklungen versuchen den Gap zwischen Realität und Virtualität zu überbrücken, indem die Realität durch digitale Inhalte erweitert wird bzw. reale Welt und Virtualisierung in einem „Mixed-Reality“-Konzept verschmelzen. Unter dem Begriff der ‚Augmented Reality‘ firmieren dabei Anwendungen, welche die Sicht auf die Realität (Zum Beispiel durch eine Brille oder Kameralinse) überlagern, indem Objekte der Realität (Zum Beispiel Spielende, ein Sportgerät etc.) als Marker fungieren, die, sobald sie fokussiert werden, datenbankbasierte Informationen abrufen und im Kontext der Weltsicht visualisieren (Beispiel: Skibrille mit eingeblendeten Zusatzinformationen zur Piste: Ideallinie, Techniktipp, kritische Stellen etc.).

Eine äußerst dynamische Entwicklung haben Apps für Tablets und Smartphones erfahren (Cummiskey, 2011; 2012). Die Bandbreite der Einsatzgebiete und Funktionalitäten der in Bewegung und Sport(unterricht) angesiedelten Apps reicht von jenen für Videofeedback- und -analyseszenarien (Coach’s Eye; Ubersense), Coaching Tools (CoachNote), Übungssammlungen (Group Games App; TGfU App), Wissensdistribution (Sports Rules; iMuscle) bis zu Apps für bewegungsintensive Klassenraumaktivitäten in der Schule (Class Break App).

“

!

Weiterführende Links zum Kapitel finden Sie auf Diigo